

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Menurut Kirk dan Miller (dalam Moleong, 2017, hlm. 4) menjelaskan bahwasannya penelitian kualitatif merupakan penelitian dalam lingkup ilmu pengetahuan sosial yang bergantung dari pengamatan pada manusia dalam lingkungannya. Menurut Moleong (2017, hlm.6), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami sebuah fenomena mengenai apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, tindakan dan lain sebagainya.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif adalah penilaian yang bertujuan menggambarkan secara sistematis mengenai fakta-fakta yang ditemukan di lapangan, bersifat verbal, kalimat-kalimat fenomena-fenomena, dan tidak berupa angka. Metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis, atau lisan dari orang dan pelaku yang telah diamati.

#### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode etnografi yang bertujuan untuk mengetahui adanya integrasi kebudayaan dan kehidupan dari suatu kelompok masyarakat dengan pelajaran matematika materi bangun datar. Metode etnografi menurut (Bryman, 2013; Newman, 2014) (dalam Kautsarina, 2017, hlm. 146) mengatakan bahwa etnografi merupakan metode penelitian yang dikhususkan untuk memahami aspek kultural dalam masyarakat. Selaras dengan itu menurut Spradley (1979, hlm. 5) (dalam Sukadari, dkk. 2015, hlm. 61) mengemukakan

bahwa inti etnografi adalah upaya untuk memperhatikan makna-makna tindakan dari kejadian yang menimpa orang lain yang ingin kita pahami.

Sejalan dengan kedua pernyataan di atas, menurut (Nur, dkk. 2017, hlm. 4) menyatakan bahwa metode etnografi merupakan studi yang sangat mendalam tentang perilaku yang terjadi secara alami pada sebuah kelompok sosial atau budaya tertentu dan untuk memahami sebuah budaya tertentu. Jadi dapat dikatakan bahwa metode etnografi ini adalah metode yang sesuai untuk digunakan pada proses penelitian terhadap suatu kebudayaan tertentu.

Sehubungan dengan itu untuk mengetahui kebudayaan dan kehidupan masyarakat suku Baduy dengan cara memasuki dunianya, dan mengamati kegiatan-kegiatan yang ada serta melakukan interaksi secara langsung dengan informan untuk mendapatkan informasi yang akurat. Setelah mendapatkan informasi yang akurat dan mendalam dari informan melalui metode etnografi, langkah selanjutnya dalam membuat dan merancang media pembelajaran menggunakan model ADDIE. Desain pembelajaran menggunakan model ADDIE dapat menjadi salah satu alternatif pilihan dalam menerapkan suatu desain pembelajaran.

Sejalan dengan itu, menurut (Junaedi, 2017, hlm. 20) menyatakan bahwa model ADDIE adalah salah satu desain pembelajaran yang berorientasi sistem, yakni sebuah desain yang menghasilkan sistem pembelajaran yang mencakup seluruh komponen pembelajaran. Dengan demikian bahwa desain pembelajaran model ADDIE ini berpatokan pada sistem yang dikemas secara efektif dan efisien.

Benny (dalam Kartika Sari, 2015, hlm. 93) mengemukakan bahwa terdapat satu model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generic yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implementation-Evaluate*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990. Adapun 5 tahapan pengembangan yang dilakukan dalam

penelitian ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Antara lain sebagai berikut:

#### 1. Tahap *Analysis*

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap analisis ini yaitu analisis bahan ajar dan media pembelajaran berupa: buku paket matematika di kelas IV SD yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran matematika pada materi bangun datar dan video pembelajaran melalui youtube yang digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran jarak jauh. Dalam kegiatan analisis peneliti membuat rubric analisis bahan ajar yang akan dianalisis, yang di dalamnya memuat beberapa kriteria yang ada dalam bahan ajar yang baik. Serta memfokuskan pada model pembelajaran ADDIE yang akan dikembangkan terhadap bahan ajar.

#### 2. Tahap *Design*

Setelah mendapatkan hasil data analisis kemudian pada tahap ini mendesain media pembelajaran digital berbasis budaya, maka langkah yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Perancangan media interaktif berupa permainan ular tangga digital yang diintegrasikan dengan budaya yaitu motif pada kain tenun Baduy.
- b. Membuat alat evaluasi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

#### 3. Tahap *Development*

Dalam tahap ini hal-hal yang sudah dirancang secara sketsa pada tahapan sebelumnya, kemudian dirancang secara nyata menggunakan adobe animate. Dengan memperhatikan hal-hal yang akan menjadi fokus utama dalam perancangan media pembelajaran dengan model ADDIE, kegiatan yang akan dilakukan antara lain:

- a) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada salah satu topik materi yang telah dipilih dalam hal ini pada materi bangun datar di kelas IV.

- b) Perancangan media permainan ular tangga digital berbasis budaya.
- c) Validasi ahli untuk menilai seberapa cocok bahan ajar dibuat untuk diimplementasikan ke dalam pembelajaran.
- d) Revisi, pada tahap ini media pembelajaran yang sudah divalidasi kemudian direvisi berdasarkan komentar, saran, dan masukan dari ahli materi, dan ahli media, kemudian dinilai dan divalidasi Kembali oleh ahli materi dan media.

#### 4. Tahap *Implementation*

Dalam tahap ini dilakukan uji coba produk. Sehingga setelah uji coba, peneliti mendapatkan gambaran mengenai hambatan-hambatan yang dihadapi dalam mengimplementasi media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan model ADDIE. Jika ada yang harus diperbaiki media pembelajaran tersebut untuk selanjutnya akan dilakukan revisi dan perbaikan pada tahap selanjutnya.

#### 5. Tahap *Evaluation*

Evaluasi adalah tahapan akhir dalam model ADDIE. Dalam tahap ini dilakukan 2 kegiatan utama diantaranya melakukan refleksi implementasi dan revisi kekurangan yang ditemukan pada media pembelajaran.

### C. Teknik Penelitian

#### 1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti menggunakan beberapa teknik, antara lain:

##### a. Observasi

Observasi yaitu mengumpulkan data langsung dari lapangan. (Conny R, 2010, hlm. 112). Proses observasi dimulai dengan mengidentifikasi tempat yang hendak diteliti. Setelah tempat

penelitian diidentifikasi, dilanjutkan dengan membuat pemetaan, sehingga diperoleh gambaran umum tentang sasaran penelitian. Dalam kegiatan observasi peneliti terlibat langsung dengan partisipan untuk memperoleh banyak informasi.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi, yang tidak dapat diperoleh melalui observasi atau kuesioner. (Conny R, 2010, hlm. 116). Dengan wawancara, partisipan akan membagi pengalaman dengan peneliti. Oleh karena itu peneliti mengajukan pertanyaan kepada partisipan untuk menangkap persepsi, pikiran, pendapat, perasaan orang tentang suatu gejala, peristiwa, fakta atau realita.

Wawancara dilakukan secara terbuka kepada penduduk Baduy sehingga mengetahui bahwa sedang diwawancarai dan mengetahui maksud dan tujuan wawancara. Kemudian dilakukan wawancara terstruktur kepada 6 siswa di lingkungan rumah dengan menetapkan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan, dan guru kelas IV dengan menggunakan petunjuk umum secara garis besar untuk menjaga agar pokok-pokok yang direncanakan dapat seluruhnya tercakup.

c. Angket

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2015, hlm. 216). Angket yang digunakan untuk penelitian ini adalah angket validasi dan angket respon siswa yang bertujuan untuk mengetahui kebenaran atau kevalidan media pembelajaran yang dirancang.

1) Angket validasi

Angket validasi digunakan untuk mendapatkan penilaian dari tim ahli media dan ahli materi yang dirancang.

Validasi media dilaksanakan pada saat uji coba produk. Hasil dari penilaian validasi produk, dilakukan revisi agar menghasilkan media yang lebih baik.

2) Angket respon siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mendapatkan respon mengenai media pembelajaran yang telah dirancang.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2013, hlm. 240). Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah gambar dan tulisan yang bertujuan untuk memenuhi data yang diperlukan.

## 2. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah Teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu menjelaskan suatu permasalahan, atau kejadian sebagaimana adanya. Adapun tahap analisis sebagai berikut:

a. Mengidentifikasi Data

Kegiatan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data bahan ajar berupa: materi ajar, media pembelajaran, serta alat evaluasi yang dipergunakan oleh guru pada saat pembelajaran matematika dengan materi bangun datar. Setelah data terkumpul, data-data tersebut kemudian diidentifikasi berdasarkan asal data tersebut diperoleh.

b. Mengklasifikasi Data

Setelah bahan ajar, media dan alat evaluasi dikumpulkan, kemudian data-data tersebut dipisahkan berdasarkan kelompoknya masing-masing. Peneliti memisahkan bahan ajar

yang diperoleh dan menyesuaikannya dengan kompetensi dasar dan indikator yang terdapat di dalam silabus.

c. Mendeskripsikan Data

Setelah data ditemukan, kemudian data tersebut dilaporkan dengan mendeskripsikan hasil temuan-temuan data dilapangan berupa media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika pada materi bangun datar.

d. Menyimpulkan Data

Setelah data dideskripsikan, peneliti kemudian melakukan pengecekan kesesuaian antara rumusan masalah dengan data yang diperoleh serta membuat kesimpulan dari masalah yang dikaji dalam penelitian.

#### **D. Latar Penelitian**

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai dari bulan Januari sampai bulan Agustus 2021.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di 2 tempat yaitu di Gajebo Baduy Luar Desa Kanekes, Kecamatan Leuwidamar, Kabupaten Lebak, Banten dan uji coba media pembelajaran yang telah dirancang dilaksanakan di SDN Pasar baru 1 Kota Tangerang dan Perumahan Puri angkasa 1 Blok s3 No 23.

#### **E. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah masyarakat suku Baduy luar di kampung Gajebo, 31 siswa kelas IV SDN Pasar Baru 1, dan 6 siswa sekolah dasar yang berada di lingkungan rumah peneliti, dengan objek penelitian motif kain tenun suku Baduy Luar.

## F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar pedoman wawancara dan lembar angket. Lembar angket validator yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media untuk proses pembelajaran. Lembar angket validasi materi dan relevansinya yang tersampaikan dari tujuan pembelajaran. Dan lembar angket respon siswa untuk mengetahui ketercapaian media pembelajaran yang telah dirancang.

### 1. Pedoman Wawancara pada Masyarakat Baduy

Sebagai acuan dalam merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang akan digunakan untuk mendapatkan informasi terkait budaya Baduy yang akan diintegrasikan ke dalam materi bangun datar, digunakan kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3.1

Kisi-kisi wawancara

No	Pokok Pertanyaan	Sub Pokok Pertanyaan
1.	Sejarah Kain Tenun Baduy	1. Bagaimana asal-usul tenun tersebut? 2. Mengapa tenun tersebut dinamakan tenun Baduy?
2.	Proses Produksi Kain Tenun Baduy	1. Apa saja yang perlu dipersiapkan sebelum membuat tenun Baduy? 2. Apa saja alat & bahan yang perlu disiapkan



		<p>untuk membuat tenun baduy?</p> <p>3. Dari mana bahan diperoleh?</p> <p>4. Bagaimana proses pembuatannya?</p> <p>5. Bagaimana proses pewarnaannya?</p> <p>6. Bagaimana proses akhirnya?</p> <p>7. Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk membuat tenun Baduy?</p> <p>8. Apa kendala yang dialami dalam membuat tenun Baduy?</p> <p>9. Untuk apa saja jenis tenun yang dihasilkan?</p> <p>10. Apa motif khas tenun Baduy?</p> <p>11. Ada berapa macam motif tenun yang dihasilkan?</p>
--	--	--

## 2. Pedoman Wawancara Guru

Sebagai acuan dalam merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang akan digunakan untuk mendapatkan informasi terkait proses pembelajaran, media pembelajaran dan alat evaluasi yang digunakan oleh guru. Kisi-kisi dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3.2  
Kisi-kisi Wawancara Guru

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana proses pembelajaran di kelas IV bu?
2.	Media apa saja yang digunakan ibu selama proses pembelajaran khususnya pada materi bangun datar?
3.	Kendala apa saja yang dihadapi ibu selama proses pembelajaran saat mengajarkan materi bangun datar?
4.	Apakah dalam proses pembelajaran matematika ibu menghubungkannya dengan budaya?
5.	Bahan ajar atau pedoman selama mengajar ibu menggunakan apa saja?
6.	Apakah ibu pernah menyelipkan permainan dalam proses pembelajaran materi bangun datar?
7.	Apa alat evaluasi yang ibu gunakan untuk mengetahui ketercapaian dari penyampaian materi bangun datar?

### 3. Instrumen Penilaian Ahli Media

Sebagai acuan yang akan digunakan oleh ahli media dalam menilai media pembelajaran yang telah dirancang. Digunakan aspek-aspek sebagai berikut:

Tabel 3.3  
Aspek Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai
1.	Kemenarikan pengemasan desain media permainan ular tangga berupa digital
2.	Integrasi desain warna papan permainan ular tangga digital dengan budaya Banten berupa motif kain tenun Baduy
3.	Media mudah digunakan

4.	Penggunaan Bahasa yang digunakan dalam permainan ular tangga digital berbasis budaya mudah dipahami
5.	Keserasian kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran
6.	Pemilihan ukuran font dalam desain papan permainan sudah tepat
7.	Gambar dalam desain permainan sudah cukup jelas

#### 4. Instrumen Penilaian Ahli Materi

Sebagai acuan yang akan digunakan oleh ahli materi dalam menilai materi pembelajaran yang telah dirancang. Digunakan aspek-aspek sebagai berikut:

Tabel 3.4

Aspek Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian Materi
1.	Indikator dan tujuan sesuai dengan SK/KD
2.	Materi sesuai dengan SK/KD
3.	Adanya soal-soal tes yang sesuai dengan SK/KD
4.	Menumbuhkan semangat kemandirian, yaitu menyajikan latihan contoh-contoh yang memotivasi peserta didik untuk bekerja keras.
5.	Menyajikan contoh konkret dari lingkungan lokal/nasional/internasional.
6.	Bahan ajar mengintegrasikan unsur-unsur kearifan lokal setempat.
7.	Bahan ajar disajikan dengan Bahasa yang menarik dan lazim dalam komunikasi.

#### 5. Instrumen Penilaian Respon Siswa.

Untuk mengetahui ketercapaian media pembelajaran yang telah dirancang dari sudut pandang siswa sebagai pengguna media pembelajaran, digunakan aspek-aspek sebagai berikut:

Tabel 3.5

Aspek Penilaian Respon Siswa

No	Aspek Penilaian Respon Siswa
1.	Apakah kamu merasa senang dengan pembelajaran matematika yang dikaitkan dengan budaya?
2.	Apakah kamu merasa senang dengan pembelajaran matematika dalam bentuk permainan ular tangga digital?
3.	Apakah permainan yang dibuat mudah untuk dimainkan?
4.	Apakah kamu merasa menyukai mata pelajaran matematika setelah bermain permainan ular tangga digital berbasis budaya?
5.	Apakah kamu merasa tertarik untuk mempelajari matematika?
6.	Setelah mencoba permainan ular tangga digital berbasis budaya, apakah kamu merasa terlibat aktif dalam proses pembelajaran matematika?
7.	Setelah mencoba permainan ular tangga digital berbasis budaya, apakah kamu merasa bosan dengan pelajaran matematika?

## G. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian ini dilakukan sesuai dengan metode penelitian yang telah dipilih yaitu metode etnografi dan dilakukan pengembangan bahan ajar menggunakan model ADDIE, antara lain:

### 1. Pemilihan proyek etnografi

Tahap ini merupakan langkah awal peneliti dalam melakukan penelitian etnografi dengan memberikan batasan-

batasan mengenai hal yang akan diteliti dan disesuaikan dengan kebutuhan.

2. Pengajuan pertanyaan

Peneliti menggunakan pedoman wawancara dan melakukan wawancara secara mendalam dengan informan agar dapat mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3. Pengumpulan data

Pada pencarian data peneliti menggunakan metode dan teknik pengumpulan data berdasarkan yang telah ditentukan.

4. Perekaman data

Peneliti mencatat data dengan cara membuat catatan lapangan, foto atau video serta cara lain yang dapat membantu peneliti dalam memperoleh data.

5. Analisis data

Setelah data terkumpul, peneliti tidak langsung memasukkannya ke dalam sebuah laporan etnografi melainkan menganalisisnya terlebih dahulu dengan menemukan hipotesis-hipotesis baru yang bisa saja terjadi sehingga membuat proses analisis menjadi semakin mendalam.

6. Membuat bahan ajar

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilaksanakan, peneliti membuat bahan ajar menggunakan model pengembangan yang telah ditentukan. Dalam hal ini peneliti membuat sebuah produk media pembelajaran sebagai hasil akhir.

7. Penulisan laporan

Tahap ini menjadi tahap terakhir dalam prosedur penelitian. Peneliti menuliskan laporan secara rinci, konkret, tidak umum dan mendalam sehingga mudah dipahami yang disesuaikan dengan sistematika laporan yang telah dibuat (Spradley, 1997).